QUADRINHOS • PASSATEMPOS • GAME

Abril 50 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 36
16/11/2000

PASSEIO NO ESCURO
Conheça as cavernas e os bichos que vivem nelas

TESTE
Descubra se você sabe tudo de arte

GRÁTIS
Fascículos da enciclopédia PARA SABER MAIS e uma CARTELA DE ADESIVOS para completar seu ATLAS

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 36

www.RECREIONLINE.com.br

UM PAPO CÔM TAI

O líder da turma fala de futebol, escola e aventura

WG PROPAGANDA

Pokémon™

Pegue todos e colecione!

A coleção Evolução traz seus Pokémon preferidos em todas as suas evoluções. São 8 livros interativos para você ler, brincar e colecionar. Com eles você vai saber tudo sobre os poderes e armas dos monstrinhos e se tornar um verdadeiro mestre Pokémon.

Você vai virar um mestre com esta coleção!

8 edições super legais já nas bancas!

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você entende de arte?**
Descubra se você é fera no assunto.

8 PASSATEMPO **Cena maluca**

11 GAMES **Onde está Carmen Sandiego?**
Um caso para você investigar no micro.

12 BATE-PAPO **Tai conta seus segredos**
Saiba tudo sobre o herói do Digimundo.

14 FAZENDO ARTE **Para você desenhar**
Dicas para desenhar Tai e Patamon.

16 PASSATEMPO **Cadê?**

18 HISTÓRIAS DO MUNDO **O Caldeirão Borbulhante**
Um conto tradicional da Rússia.

24 NATUREZA **Passeio no escuro**
Desvende os mistérios das cavernas.

27 BICHOS **Eles são diferentes**
Bichos que moram em caverna.

31 **QUADRINHOS**

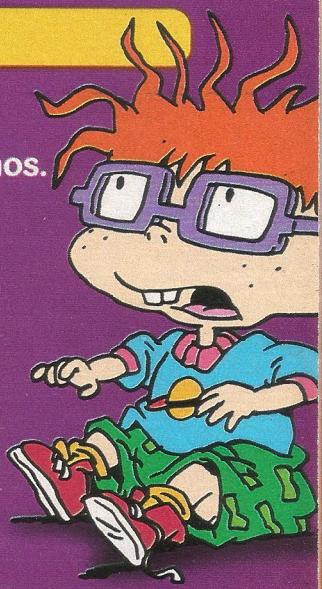
37 PASSATEMPO **Fique de olho no Spike**
Uma brincadeira com a mascote dos Anjinhos.

39 PASSATEMPO **Olhe de novo**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **O que será?**
Tente descobrir que bicho está na foto.

JEAN GALVÃO



CAPA: JEAN GALVÃO (morcego)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

EM QUE PAÍS NASCEU O VOLEIBOL?

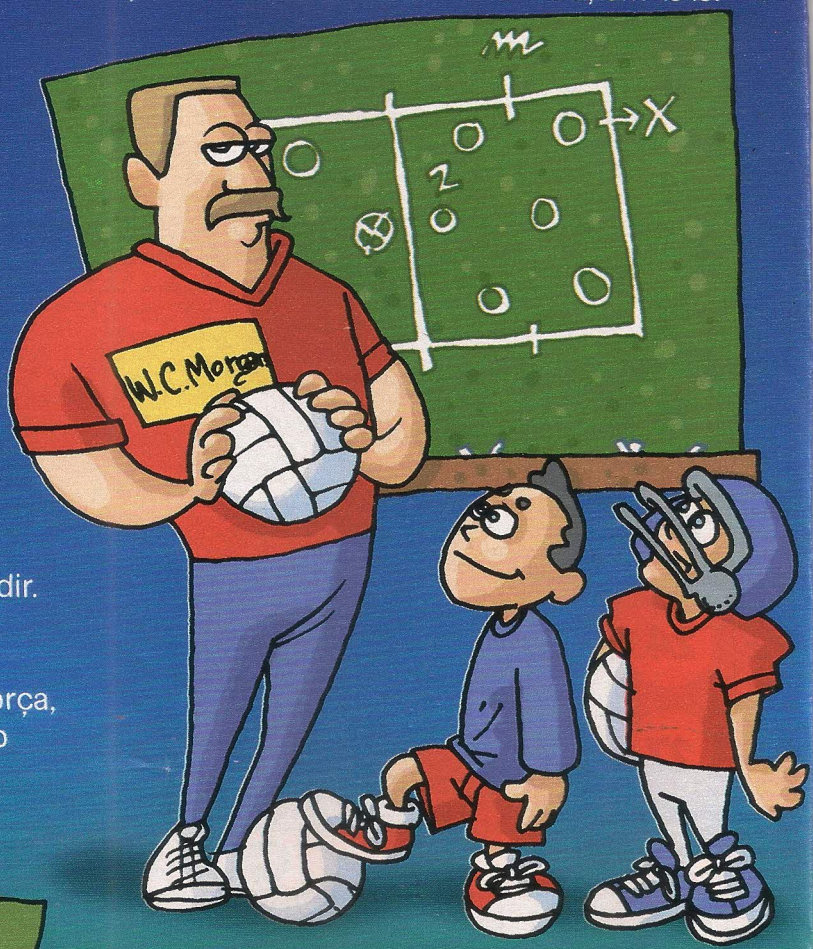
Márcio Oliveira Júnior
Rio de Janeiro – RJ

O voleibol foi criado nos Estados Unidos, em 1895, pelo americano William Morgan, diretor de Educação Física da Associação Cristã de Moços (ACM), de Massachusetts. No começo o esporte foi chamado de mintonette. Na América do Sul, o primeiro país a conhecer o vôlei foi o Peru, em 1910.

O QUE É UM BURACO NEGRO?

Gabriel A. da Conceição, 9 anos
Rio de Janeiro – RJ

As estrelas muito grandes podem explodir. O material do núcleo da estrela, que sobra da explosão, é conhecido como buraco negro. Ele tem bastante força, suga tudo que encontra no seu caminho e é capaz de capturar até a luz.



VOCÊ SABIA QUE...

- **A única bandeira que tem uma cor é a da República da Líbia? Ela é toda verde.**
- **Uma galinha pode botar cerca de 250 ovos por ano?**
- **O calçado mais antigo que se conhece é uma sandália egípcia, feita com folhas de papiro?**
- **Os gorilas passam cerca de 10 horas por dia dormindo ou descansando?**

POR QUE AS PESSOAS TÊM CHULÉ?

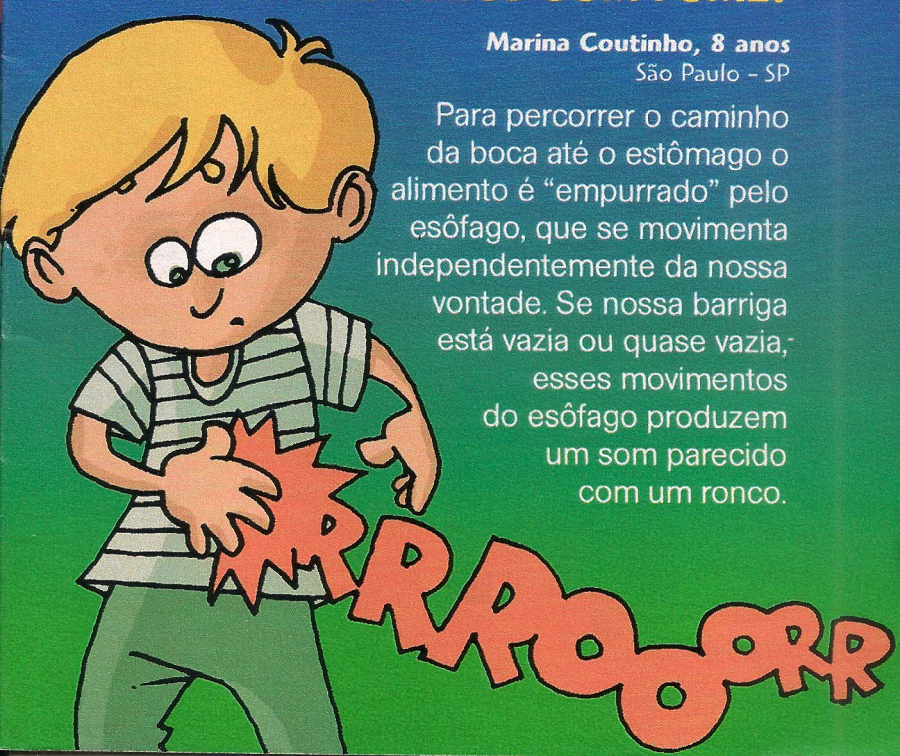
Ingra Barcellos, 9 anos
Campinas – SP

No ambiente úmido e quente surgem bactérias e fungos que causam cheiro ruim. Isso acontece, por exemplo, com os nossos pés, principalmente quando tomamos banho, não os enxugamos bem e colocamos um tênis. O problema pode aparecer também em pessoas que transpiram muito.

POR QUE NOSSA BARRIGA RONCA SE ESTAMOS COM FOME?

Marina Coutinho, 8 anos
São Paulo – SP

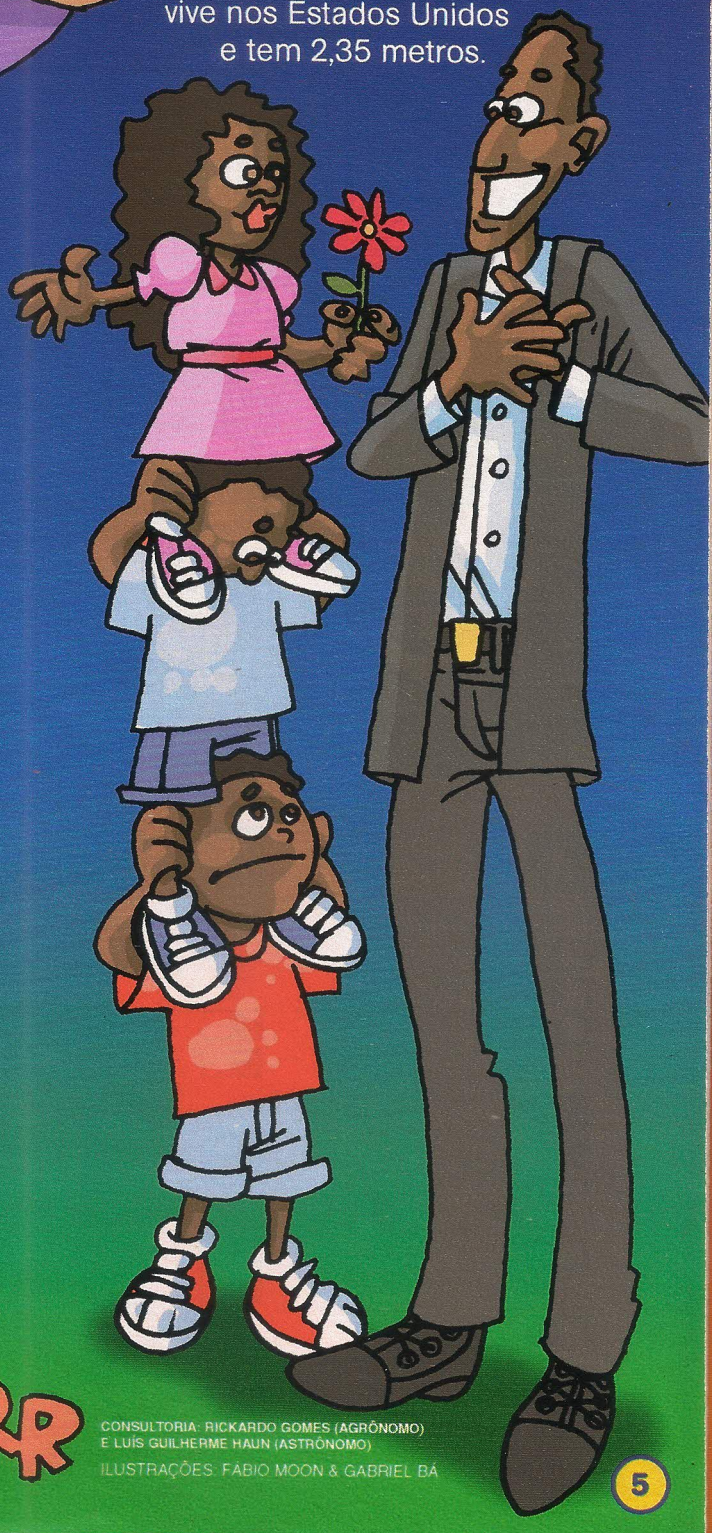
Para percorrer o caminho da boca até o estômago o alimento é "empurrado" pelo esôfago, que se movimenta independentemente da nossa vontade. Se nossa barriga está vazia ou quase vazia, esses movimentos do esôfago produzem um som parecido com um ronco.



QUAL O HOMEM MAIS ALTO DO MUNDO?

Daniel Ribeiro, 8 anos
Fortaleza – CE

O homem mais alto era o americano Robert Wadlow, que tinha 2,53 metros de altura e viveu na década de 30. Atualmente, o homem mais alto é Manute Bol, que também vive nos Estados Unidos e tem 2,35 metros.



CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO) E LUÍS GUILHERME HAUN (ASTRÔNOMO)
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

teste

O QUE VOCÊ SABE SOBRE ARTE?

Você quer ser um pintor famoso ou nem aponta seus lápis de cor? Responda às perguntas e veja o quanto você entende de arte. No desenho desta página há pistas que podem ajudar.

1 Os artistas plásticos usam carvão para:

- A Fazer churrasco.
- B Desenhar.
- C Aquecer as tintas.

2 Você acha que nanquim é o nome de:

- A Um cantor japonês.
- B Uma raça de cachorro.
- C Uma tinta diferente criada pelos chineses.

3 Leonardo da Vinci foi um famoso:

- A Médico holandês.
- B Pintor, escultor e inventor italiano.
- C Desenhista de roupas.

4 Muitos pintores usam pastel oleoso, que é:

- A Um quadrado de massa com queijo, frito com muito óleo.
- B Um giz especial para desenhar.
- C Um lápis para pintar os olhos.

5 As chamadas cores frias são:

- A Tintas geladas.
- B As cores de roupas de inverno.
- C Cores que dão a sensação de frio, como o verde e o azul.

6 Você sabe o que é um cavalete?

- A É um cavalo pequeno.
- B É o suporte em que o artista apóia a tela.
- C É a maleta em que o artista guarda tintas.

Resultado

0 a 4 respostas certas
Você não está muito por dentro do assunto. Consulte livros, pesquise na Internet e visite exposições. Você vai descobrir um mundo mais colorido.

5 a 8 respostas certas
Você pode melhorar... Peça ajuda a seu professor de Educação Artística para tirar suas dúvidas e sempre que puder visite museus e exposições.

9 a 12 respostas certas
Muito bem!! Você é mesmo fera em artes! Parece que gosta do assunto e costuma visitar museus e olhar tudo com bastante atenção.

TEXTO: RENATA SANT'ANNA/ILUSTRAÇÃO: FÁBIO COBIACO

Respostas: 1•B, 2•C, 3•B, 4•B, 5•C, 6•B, 7•A, 8•A, 9•A, 10•B, 11•A, 12•B

7 O papel-arroz, usado por artistas, é:
- A Feito com casca de arroz.
- B Feito para comer.
- C Preto e muito fino.

8 O artista que pinta com aquarela:
- A Utiliza uma tinta que tem de ser dissolvida em água.
- B Gosta de pintar ouvindo música.
- C Só faz quadros sobre animais marinhos.

9 Quais eram os temas das pinturas de Volpi?
- A Paisagens, casas, bandeirinhas e brinquedos populares.
- B Bichos e máquinas.
- C Retratos de pessoas famosas.

10 Os pintores usam a paleta para:
- A Tocar violão.
- B Misturar as tintas.
- C Guardar os pincéis.

11 O que é natureza-morta?
- A Uma pintura de coisas inanimadas: frutas, vasos etc.
- B Um bicho empalhado.
- C Uma floresta destruída.

12 Um artista chamado Calder criou os móbiles, que são:
- A Bonecos que dançam.
- B Obras feitas com vários objetos suspensos no ar.
- C Brinquedos coloridos.

PASSATEMPO

CENA MALUCA

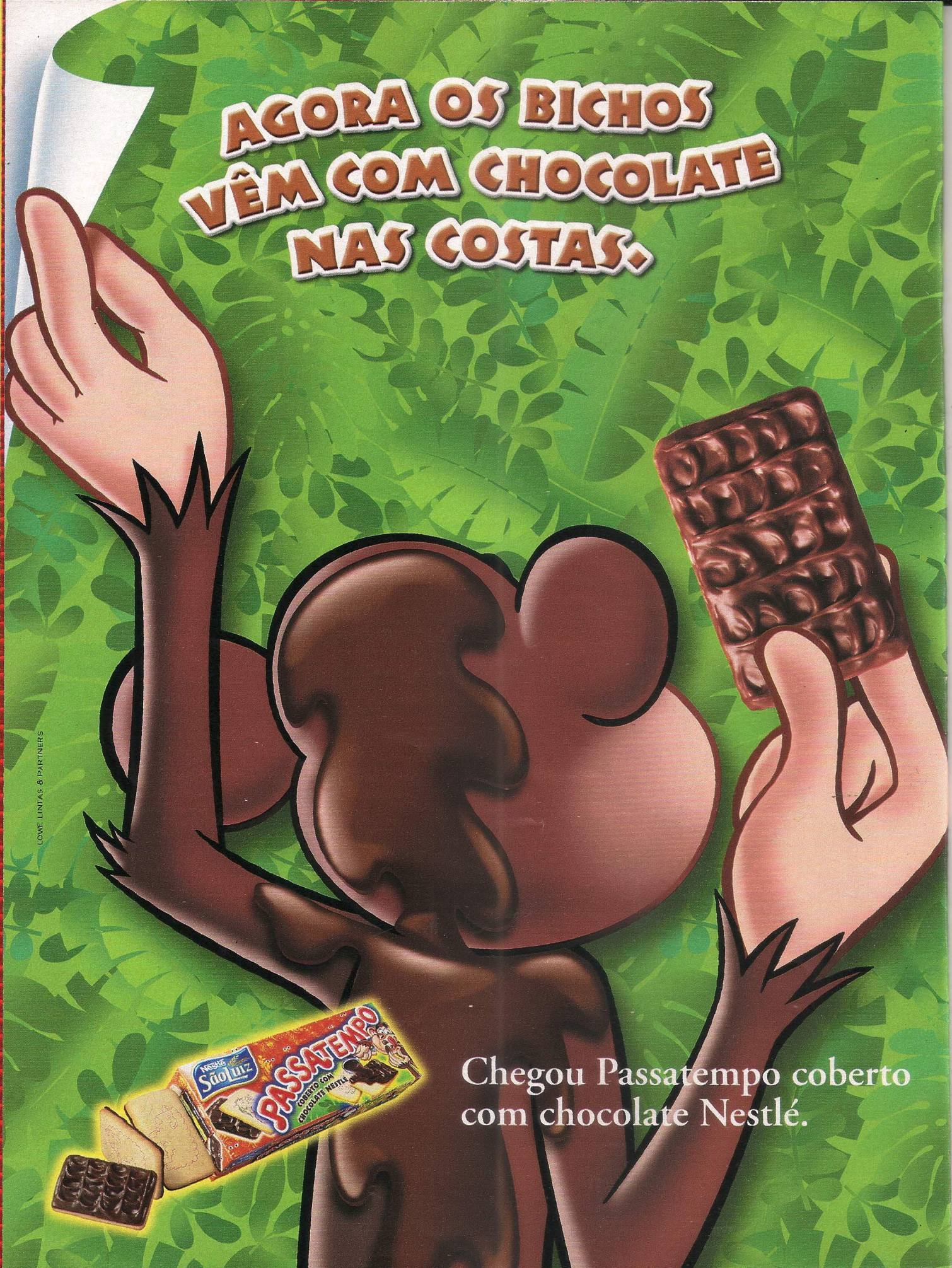
Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 42.

VIRE A PÁGINA E DESCUBRA A GRANDE NOVIDADE DE PASSATEMPO

www.passatempo.com.br

AGORA OS BICHOS VÊM COM CHOCOLATE NAS COSTAS.



Chegou Passatempo coberto com chocolate Nestlé.

LOWE LINTAS & PARTNERS

GAMES

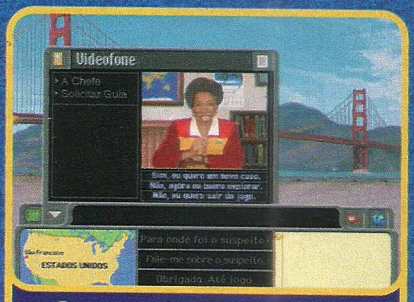
Desvende o ENIGMA

No jogo *Onde Está Carmen Sandiego?* você é o detetive.

Faça as malas e viaje pelo mundo em busca de pistas. Você não precisa de avião nem patinete: é só ligar o computador e brincar com o jogo *Onde Está Carmen San Diego?*, lançado em português.

Nessa aventura você é um detetive com uma arriscada missão: encontrar Carmen e seu bando. Eles querem roubar os tesouros do planeta e só você pode impedir que isso aconteça.

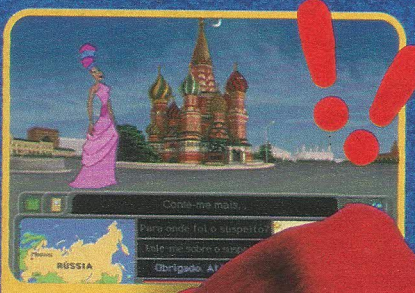
A viagem será divertida e cheia de mistérios e você vai aprender um pouco sobre a cultura de vários povos. Mas comece logo a investigação: os ladrões podem atacar a qualquer momento.



Se precisar de ajuda, entre em contato com a sua Chefe e peça dicas.

No Banco de Dados pesquise tudo sobre o local onde você está.

Clique nas pistas com o mouse e guarde-as em sua agenda de detetive.



Ao chegar à Rússia procure informações na Praça Vermelha.

Use os computadores para saber mais sobre a cultura de cada país.

TAI É BO

Entre uma batalha e outra no Digimundo, Tai conversou com a RECREIO. Como outros garotos, ele adora jogar futebol e é louco por videogame. Descubra outros segredos do líder da turma de digiescolhidos.

RECREIO › Seu símbolo é a coragem, mas você não tem medo de nada mesmo?
TAI › Não posso dizer que não tenho medo de nada. Na verdade, eu tento pensar em tudo de uma maneira bem positiva. Afinal, eu gosto mesmo é de encarar desafios.

RECREIO › Qual é a sua matéria preferida na escola?
TAI › Essa pergunta é meio difícil de responder... O que eu mas gosto de fazer na escola é jogar bola com meus amigos. E, claro, adoro a hora do recreio para comer meu lanche!

RECREIO › O que você quer ser quando crescer?
TAI › Acho que já deu para perceber como gosto de futebol. Vou lutar para ser um jogador profissional.

RECREIO › Você tem namorada? O que você acha da Sora?
TAI › Não tenho namorada agora, porque só me dedico às batalhas no Digimundo. Quanto à Sora... Bom, gosto dela apenas como uma das minhas melhores parceiras no Digimundo.

M DE BOLA!

RECREIO ▸ Qual é o seu melhor amigo entre os digiescolhidos?
TAI ▸ Todos eles são meus grandes amigos. Acho que eu presto mais atenção na Kari, afinal ela é a minha irmãzinha mais nova.

RECREIO ▸ Você fica preocupado com ela?
TAI ▸ Com certeza! Ela é bem menor do que eu. Mas sei que ela também é uma digiescolhida e respeito muito isso.

RECREIO ▸ Por que você usa esses óculos na cabeça?
TAI ▸ É que meu avô era piloto de avião e esta é uma recordação dele.

RECREIO ▸ Você tem bicho de estimação fora do Digimundo?
TAI ▸ Sim, o gatinho Miko.

RECREIO ▸ E o seu prato favorito?
TAI ▸ Adoro comer e gosto de tudo mesmo.

RECREIO ▸ O que você gosta de fazer nas férias?
TAI ▸ Se o tempo está bom, só quero saber de futebol o dia todo. Se chover, fico em casa jogando videogame.

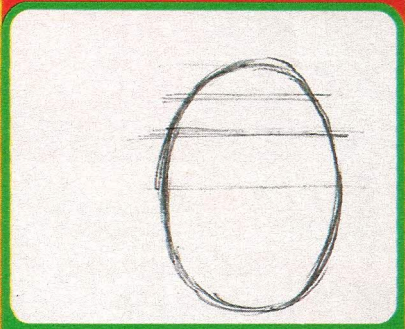
FICHA COMPLETA

Nome completo ▸ Taichi Kamiya.
Idade ▸ 11 anos.
Série ▸ 5ª série.
Escola ▸ Odaiba Elementary.
Brasão ▸ Coragem.
Seus parceiros ▸ Koromon, Agumon, Greymon, Metalgreymon, Wargreymon.

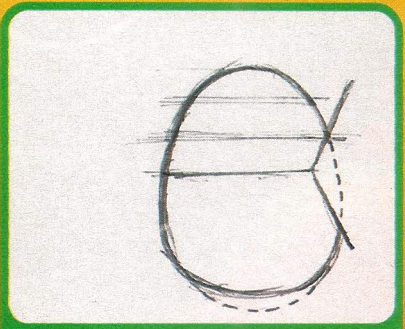
Para você DESENHAR

Desenhe com um lápis macio, traçando bem de leve. Quando a figura estiver pronta, reforce os contornos e use tinta, lápis de cor ou canetinha para pintar. Com essas dicas, crie outros personagens.

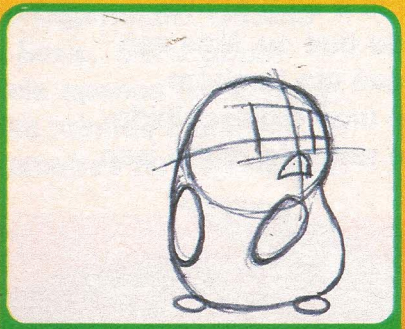
PATAMON



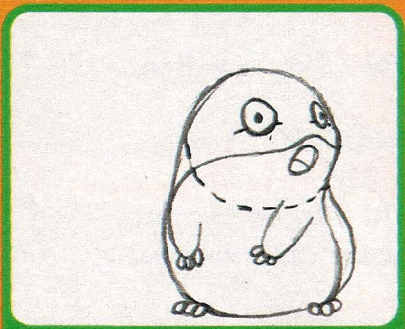
Faça uma oval e divida-a na metade. Depois divida a parte de cima como aparece na figura.



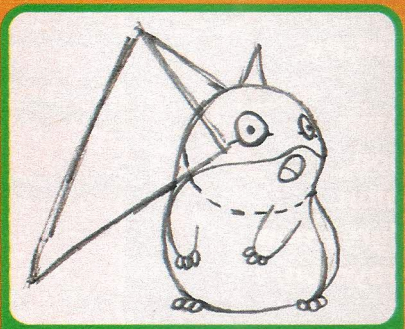
As áreas pontilhadas devem ser apagadas. As linhas indicadas serão referências para desenhar a carinha.



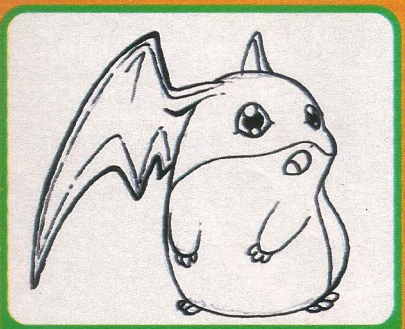
Faça um círculo para desenhar a cabeça e ovais para as patas. Marque a área da boca e dos olhos.



Defina os detalhes do rosto e o traçado dos braços e das unhas. Não esqueça de apagar com cuidado as linhas de apoio.

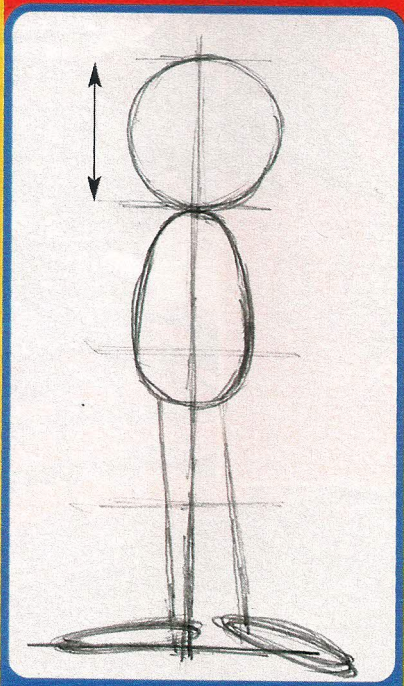


Faça um triângulo do lado esquerdo, que servirá de base para fazer as asas, e outro triângulo no topo da cabeça do monstrinho.

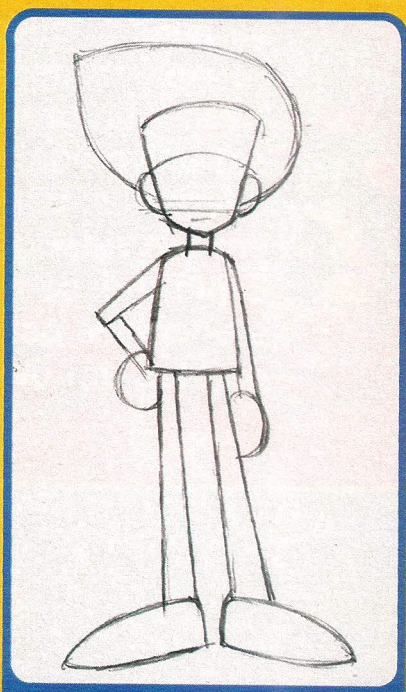


Acerte o traçado das asas e finalize o rosto. Use caneta preta para definir o contorno do desenho e apague os traços a lápis.

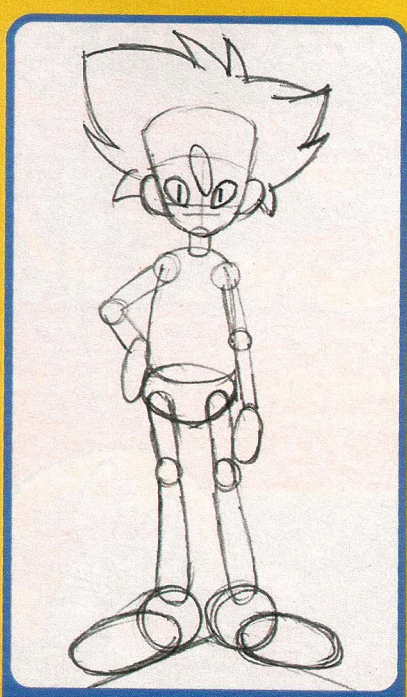
TAI



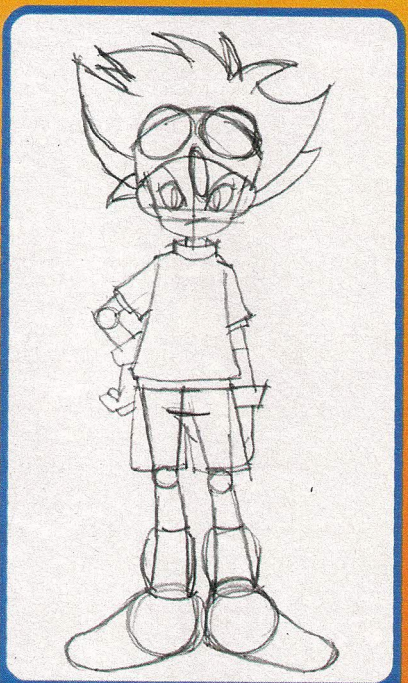
Faça a estrutura como o modelo. Lembre-se de que a altura total da figura é igual a quatro vezes o tamanho da cabeça.



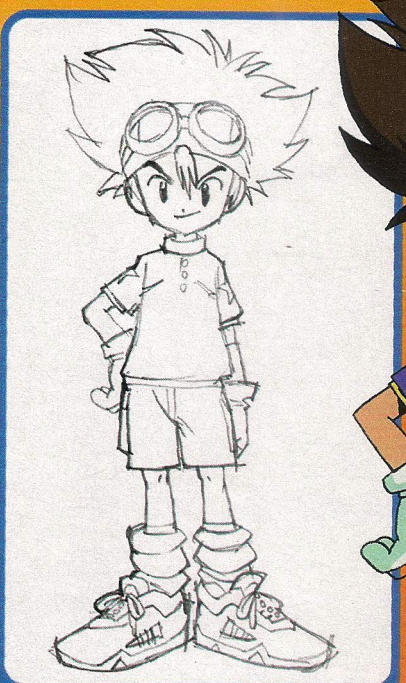
Defina o traçado da cabeça e dos cabelos, posicione os braços e dê volume nas pernas. Depois acerte o formato dos pés.



Desenhe círculos, tubos e ovais como no modelo para moldar o corpo. Faça as divisões da cabeça, os olhos e o cabelo.



Com linhas firmes, vista o personagem desenhando a roupa e os acessórios. Defina os traços do rosto, braços e pernas.



Faça os contornos, dando atenção aos detalhes do rosto, da roupa e do tênis. Apague as linhas de apoio que sobrarem.

No desenho final, use caneta preta no contorno, engrosse o traço nas curvas e capriche nas cores.

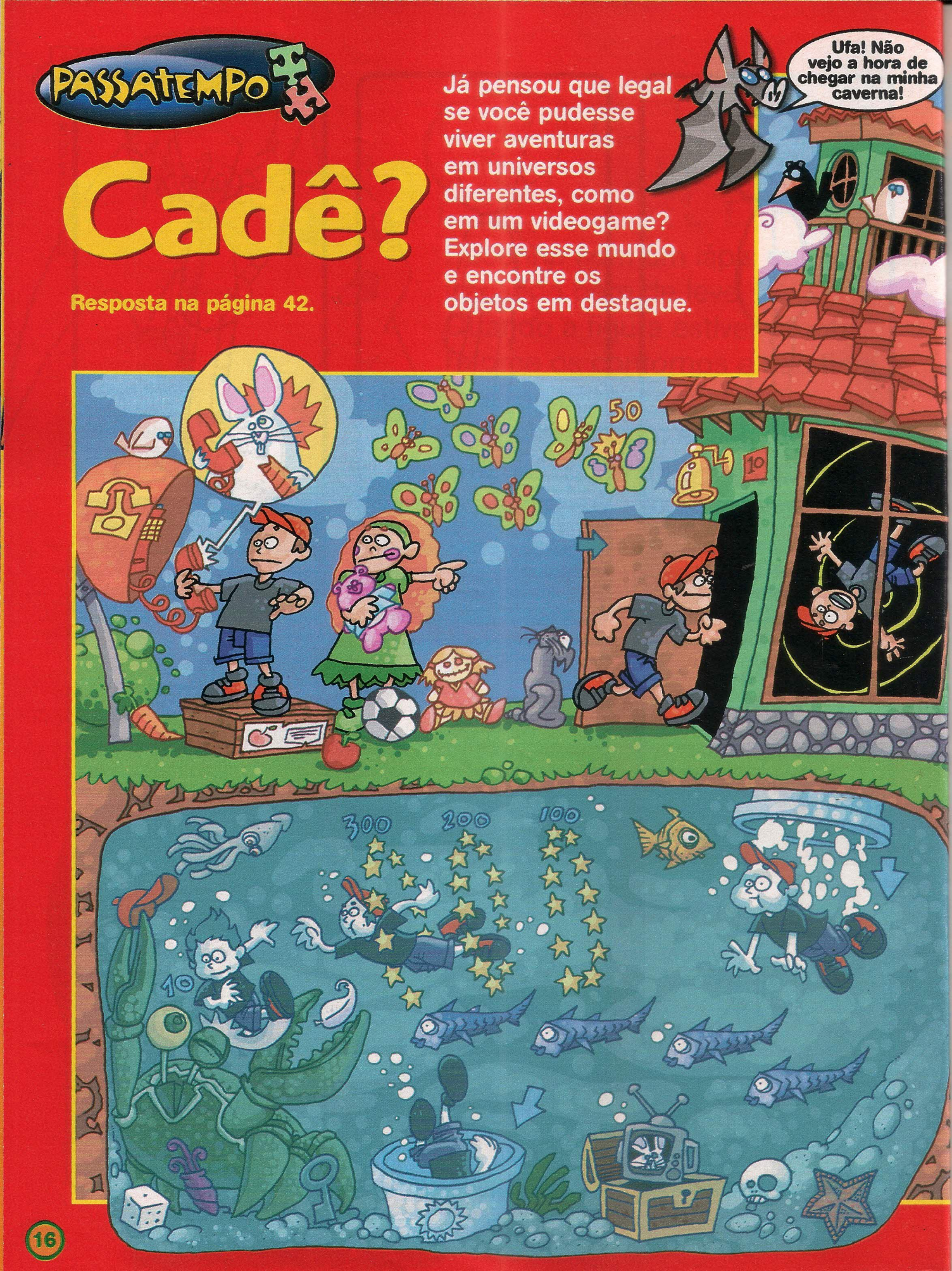
ESQUEMAS: FRANCO DE ROSA

PASSATEMPO

Cadê?

Já pensou que legal se você pudesse viver aventuras em universos diferentes, como em um videogame? Explore esse mundo e encontre os objetos em destaque.

Resposta na página 42.



FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

Adaptação:
Lidia Izecson de Carvalho

Rússia

O caldeirão

Na Rússia gelada e distante havia um poderoso czar, nome que os russos davam aos reis, que era muito cruel com o povo. Esse czar tinha um criado jovem e valente chamado Ivan, a quem ele pedia tudo. Já havia pedido coisas dificílimas como capturar leões, atravessar rios profundos, achar pedras preciosas e até aprisionar em uma gaiola o pássaro mais lindo do mundo: o Pássaro de Fogo.

Todos sabiam que era dificílimo capturar esse pássaro e, além de tudo, ele trazia má sorte para quem o aprisionava. O que ninguém sabia é que Ivan possuía um cavalo mágico e graças à ajuda dele conseguia realizar todas essas difíceis missões.

Quando Ivan trouxe até o czar o maravilhoso Pássaro de Fogo, ele nem pôde acreditar. Ficou tão orgulhoso do criado que resolveu pedir que ele realizasse seu mais importante e secreto desejo. Ele deveria ir até o outro lado do mundo e trazer para o castelo a linda princesa Vasilisa. Se conseguisse, seria um homem livre e rico, mas se fracassasse teria sua cabeça cortada.

Sabendo que era praticamente impossível conseguir encontrar a princesa, Ivan começou a chorar desesperadamente.

– Eu bem que avisei. Isso já é a maldição do Pássaro de Fogo! – disse o cavalo.

Ouvindo isso o pobre rapaz passou a soluçar mais alto ainda. Com pena dele o cavalo relinchou de uma forma como jamais havia feito e imediatamente abriu duas imponentes asas. Ivan subiu no animal e os dois saíram voando por cima das nuvens.

Depois de sobrevoar mais de 15 reinos sob chuvas, ventos e tempestades de neve, eles avistaram a bela princesa Vasilisa em uma praia deserta. Ao vê-la, eles desceram e armaram uma linda mesa com sucos, frutas e doces cobertos de caramelos.

A princesa então se aproximou e Ivan convidou-a para participar do banquete. Ela comeu e bebeu com gestos delicados até que,

BORBULHANTE

satisfeita e já cansada, caiu em um profundo sono. O rapaz aproveitou a oportunidade e partiu de volta levando Vasilisa adormecida na garupa do cavalo.

O rei ficou tão feliz ao ver a bela princesa que começou a dar estalados beijos em seu criado prometendo-lhe uma imensa fortuna. A sua alegria porém durou pouco, pois quando a princesa acordou e soube que deveria casar-se começou a chorar. Chorou tanto que suas lágrimas molharam todo o chão do castelo.

Desesperada, disse ao czar que ele era malvado, velho e feio e que ela já estava apaixonada pelo jovem Ivan.

Ao ouvir isso ele imediatamente ordenou a seus criados que jogassem o valente rapaz em um grande caldeirão de água e óleo fervente, onde ele deveria morrer.

Ivan lembrou-se da maldição do Pássaro de Fogo e pensou que seu fim havia chegado. Correu para se despedir do cavalo e este relinchou mais uma vez de forma estranha dizendo palavras mágicas.

Ao encontrar o rapaz junto de seu amigo fiel, os criados logo levaram Ivan e o enfiaram no caldeirão borbulhante. Depois de uma hora fervendo, para espanto de todos, Ivan saiu do caldeirão muito animado e ainda mais forte e mais bonito do que nunca.

Pensando que o caldeirão era mágico e que poderia se tornar jovem e bonito, o czar mergulhou na água, morrendo cozido.

Ivan casou-se com Vasilisa e viveu feliz ao lado dela até o fim de sua vida.

Esta é uma história tradicional da Rússia. Para saber mais sobre esse país, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

ROGÉRIO SOUD

promoção

RECREIO

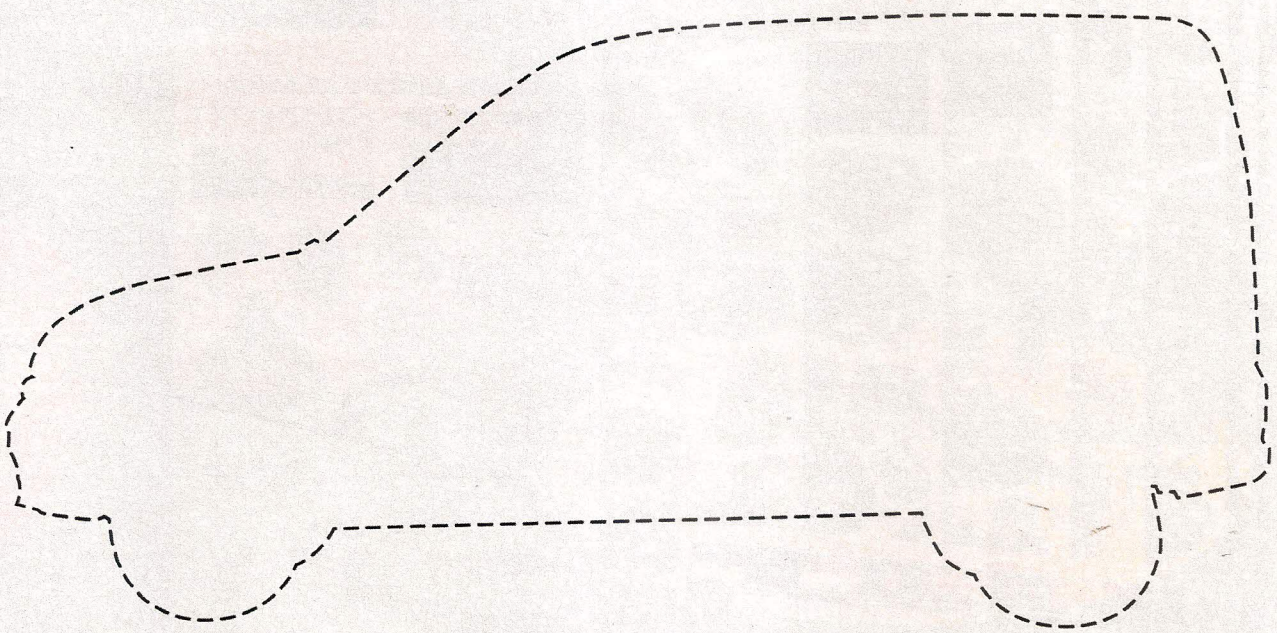
pintou seu Renault Kangoo

Concorra a 3 Renault Kangoo. É só pintar sua família nele.

Se você tem entre 6 e 13 anos, faça um desenho da sua família dentro de um Renault Kangoo e responda, com no máximo 10 palavras, à pergunta: "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?" Envie para a Caixa Postal 19.190 - SP, com seu nome, endereço, telefone e nome do responsável. Você tem até 6 de dezembro para enviar a sua carta. Os autores dos três trabalhos mais criativos e originais vão ganhar um Renault Kangoo.

Abril

Desenhe, pinte, cole, recreie-se!



Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?

Resposta: _____

RECREIO

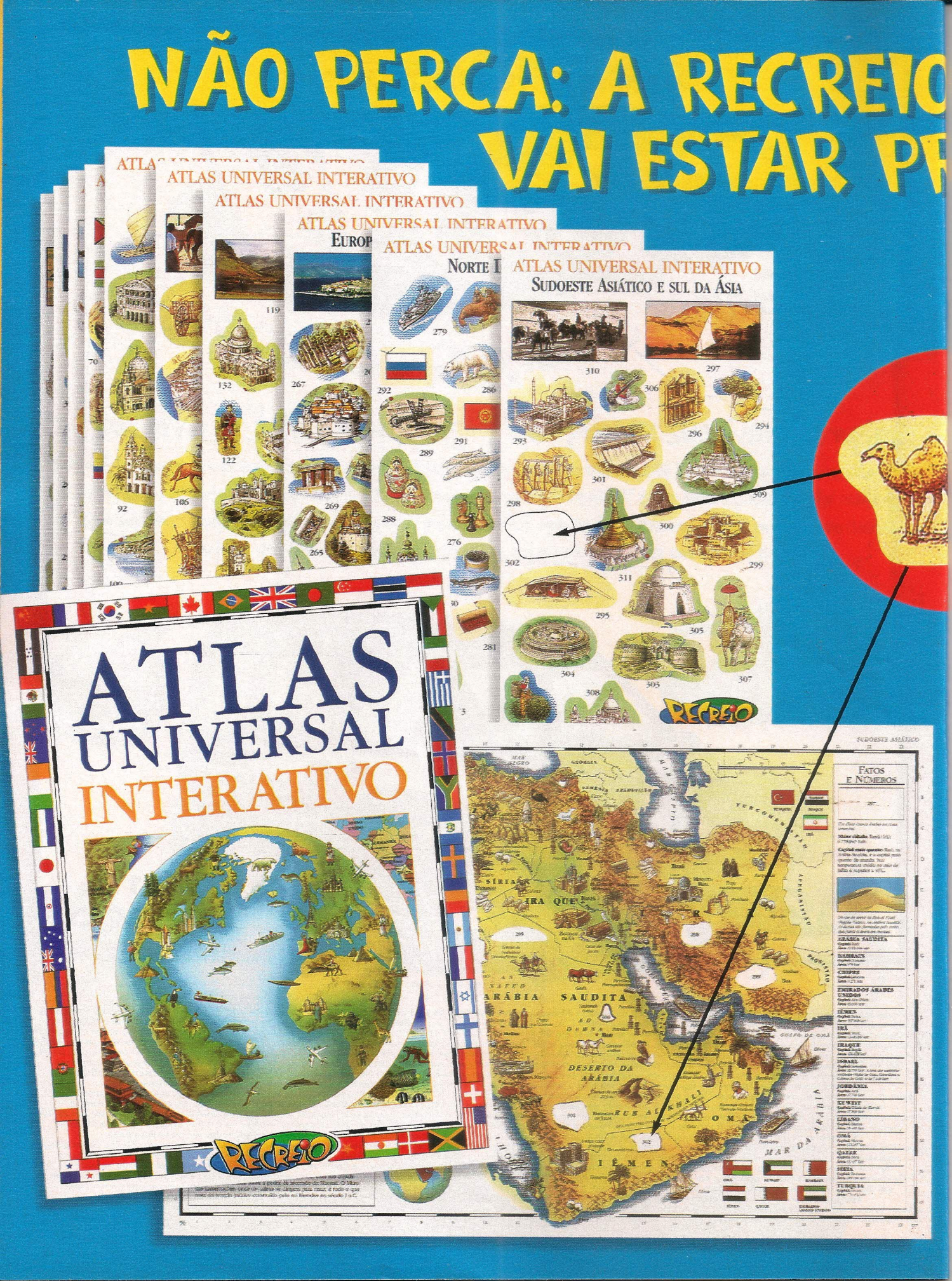
RENAULT Kangoo

Regulamento

1) Poderão participar crianças que tiverem de no mínimo 6 a no máximo 13 anos durante o período da promoção, residentes no território brasileiro, sendo vedada a participação daquelas que tiverem até 2º grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S. A., da Renault do Brasil S. A., da Renault do Brasil Comércio e Participações Ltda., da Lowe Lintas e Partners e da SM Estratégias Promocionais. 2) O prazo de participação da promoção inicia-se em 05 de outubro de 2000 e termina em 06 de dezembro de 2000. 3) Os participantes deverão enviar um desenho de sua família junto do Renault Kangoo e mais uma frase de até 10 palavras sobre o tema "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?". 4) Os participantes podem enviar quantos trabalhos quiserem e que podem ser feitos nos formulários impressos nas edições da Recreio, nos formulários que se encontram nas concessionárias Renault, em xerox ou qualquer outro tipo de papel. Não há restrições quanto às técnicas usadas para o desenho, sendo válidas lápis de cor, colagem, guache ou qualquer outro recurso. O critério de avaliação se dará pela criatividade e originalidade dos desenhos e das frases, levando em consideração as categorias descritas no item 8 abaixo. 5) Não serão aceitos trabalhos que direta ou indiretamente refiram-se a outros carros ou que apresentem figuras ou frases vulgares e preconceituosas. 6) Todos os trabalhos deverão trazer nome, endereço completo e telefone do autor, além do nome completo de um responsável legal do participante com seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor). 7) Só serão aceitos trabalhos enviados por correio e com carimbo postal de até 06 de dezembro de 2000 e que forem enviados para a Caixa Postal 19.190, não sendo admitidas quaisquer outras formas de entrega. A Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais não se responsabilizam por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas ou recebidas após 09 de dezembro de 2000, mesmo que postadas anteriormente e dentro do período de validade da promoção.8) Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 a 8 anos; autores de 9 e 10 anos; e autores de 11 a 13 anos. Será considerado vencedor e premiado 1 (um) trabalho de cada categoria. 9) Os trabalhos serão selecionados por arte-educadores e por uma comissão julgadora escolhida pela Editora Abril, Renault, Lowe Lintas e SM Estratégias Promocionais. Os trabalhos vencedores serão escolhidos com base em critérios de imaginação, originalidade, criatividade e mérito artístico. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.10) Cada um dos vencedores receberá 1 (um) veículo Renault Kangoo Rn 1.0, zero quilômetro, ano 2000, modelo 2000, sem opcionais e sem pintura metálica. O prêmio será entregue e licenciado em nome do responsável legal de cada vencedor. Os contemplados não poderão escolher a cor do carro, que será definida pela Renault dentre aquelas disponíveis na data de premiação e nem poderão substituí-lo por seu equivalente em dinheiro ou transferir a premiação a terceiros. 11) A participação neste concurso implica a plena e geral aceitação deste regulamento e os participantes concordam em ceder aos promotores seus direitos de nome, imagem e som de voz para efeitos de divulgação.12) Os vencedores e seus responsáveis autorizam a Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais a divulgarem plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual). E concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre o trabalho para a Renault e Revista Recreio, que poderão deles lançar mão a seu critério.13) A relação dos vencedores será publicada na revista Recreio, edição 50, de 08 de fevereiro de 2001.14) A entrega dos prêmios, que será feita sem qualquer ônus aos participantes, será efetuada em até 1 (um) mês após a publicação dos vencedores da revista em data e local a serem comunicados pela Renault.15) Os trabalhos enviados não serão devolvidos. 16) Esta promoção, realizada conforme parágrafo II do artigo 3º da lei 5768/71, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos concorrentes nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

SM

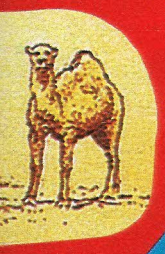
NÃO PERCA: A RECREIO VAI ESTAR PR

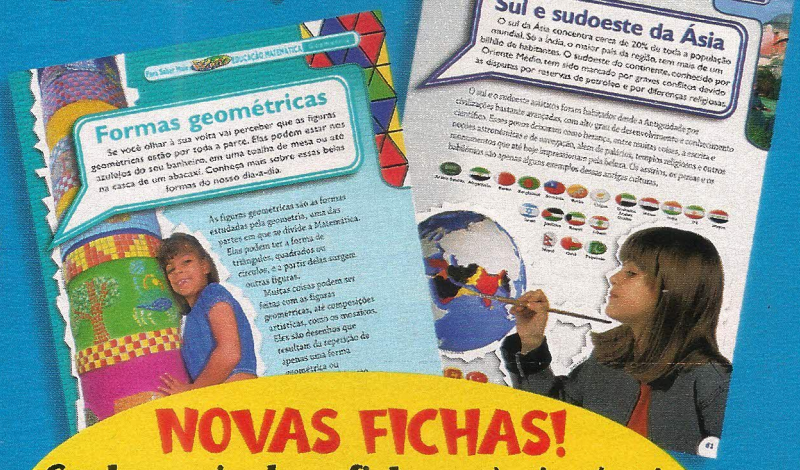


DA PRÓXIMA SEMANA
A LÁ DE BAGDÁ!

COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha a cartela de adesivos do Sudoeste Asiático e Sul da Ásia!





NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS e conheça tudo sobre as Formas Geométricas e sobre o Sudoeste Asiático e Sul da Ásia!

Confira as 20 cartelas adesivas para você colecionar:

Ed. 22 - Canadá e Alaska
Ed. 23 - Estados Unidos
Ed. 24 - México, América Central e Antilhas
Ed. 25 - Norte da América do Sul
Ed. 26 - Brasil
Ed. 27 - Sul da América do Sul
Ed. 28 - Ilhas Britânicas
Ed. 29 - França
Ed. 30 - Bélgica, Holanda e Luxemburgo
Ed. 31 - Escandinávia
Ed. 32 - Alemanha, Áustria e Suiça
Ed. 33 - Itália
Ed. 34 - Espanha e Portugal
Ed. 35 - Europa Central e Oriental
Ed. 36 - Eurásia
Ed. 37 - Sudoeste Asiático e Sul da Ásia
Ed. 38 - China, Sudeste e Nordeste Asiático
Ed. 39 - Japão
Ed. 40 - África
Ed. 41 - Austrália e Nova Zelândia

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

RECREIO

www.recreionline.com.br

Quer saber? Colecione!

Abril

MISTÉRIO

Conheça o mundo

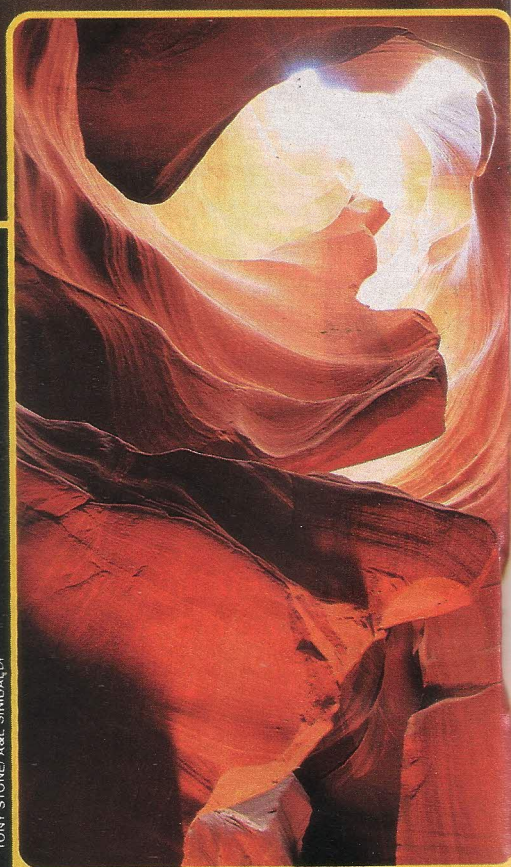
CAVERNA EM YACATAN, MÉXICO
FOTO: ROBERT FRERCK/ TONY STONE

Lá dentro é escuro. Um pouco frio. E talvez você ouça alguns barulhos estranhos. Mas não precisa ficar com medo: explorar uma caverna é muito divertido.

Não parece o lugar ideal para morar, mas há milhões de anos, as cavernas eram o melhor abrigo e o local perfeito para quem precisava se esconder. Por isso em muitas delas se encontram pinturas feitas por homens da Pré-História.

Hoje, aventureiros e cientistas investigam esses lugares com um novo objetivo: desvendar os mistérios que estão bem debaixo dos nossos pés. Lá dentro eles descobrem fósseis de animais, rochas, plantas, rios, lagos e até bichos bem diferentes.

Só no Brasil já foram encontradas mais de 2.300 cavernas. Há desde minúsculas grutas, até enormes labirintos, com dezenas de quilômetros, que nunca foram totalmente explorados.



TONY STONE/ A&L SINIBALDI

A passagem da água forma corredores incríveis nesta caverna do Arizona, EUA.

E AVENTURA

subterrâneo nas cavernas.

Como se formam

As cavernas são cavidades subterrâneas que levam milhões de anos para se formar. Geralmente começam a surgir com infiltrações de água em alguns tipos de rochas. Com o passar do tempo, algumas substâncias da água desgastam as pedras e surgem galerias, salões, corredores e abismos.

Em muitas cavernas há formações que parecem esculturas: as estalactites (que ficam penduradas no teto) e estalagmites (que estão presas no chão).

Elas aparecem por causa do carbonato de cálcio, uma substância que é levada pela água e se acumula em alguns locais da caverna.

De acordo com o tipo de solo, elas podem ser transparentes ou coloridas e tornam as cavernas ainda mais surpreendentes.

As Flores de Pedra são estalactites da Caverna de Santana, no Parque do PETAR, em São Paulo.

CARLOS ZAITH

Aventure-se!

Se você quer conhecer uma caverna, veja algumas dicas de lugares legais para visitar:

Caverna do Diabo Localizada em Eldorado, no sul do Estado de São Paulo, é bem sinalizada, tem iluminação especial e um visual muito legal.

Petar (Parque Estadual do Alto do Ribeira) Esse parque possui mais de 300 cavernas e também fica no sul do Estado de São Paulo, entre Iporanga e Apiaí.

Bonito Nessa cidade do Mato Grosso do Sul existem grutas e poços subterrâneos incríveis.

Chapada Diamantina Um parque que fica na região central da Bahia e tem várias cavernas, algumas com grandes lagos.

CARLOS ZAITH

Todo mundo pode explorar uma caverna. O importante é estar bem equipado e acompanhado de um guia.

Vá com cuidado

As cavernas escondem alguns perigos. Em áreas deconhecidas, mesmo os pesquisadores experientes são cuidadosos. Eles usam roupas especiais e botas, levam cordas, lanternas e um capacete com um suporte para iluminação.

Se você quiser fazer sua primeira expedição, escolha uma caverna com estrutura para receber visitantes e só entre junto com um guia.

E lembre-se de não tocar em nada: você pode destruir em um segundo o que a natureza levou séculos para criar.

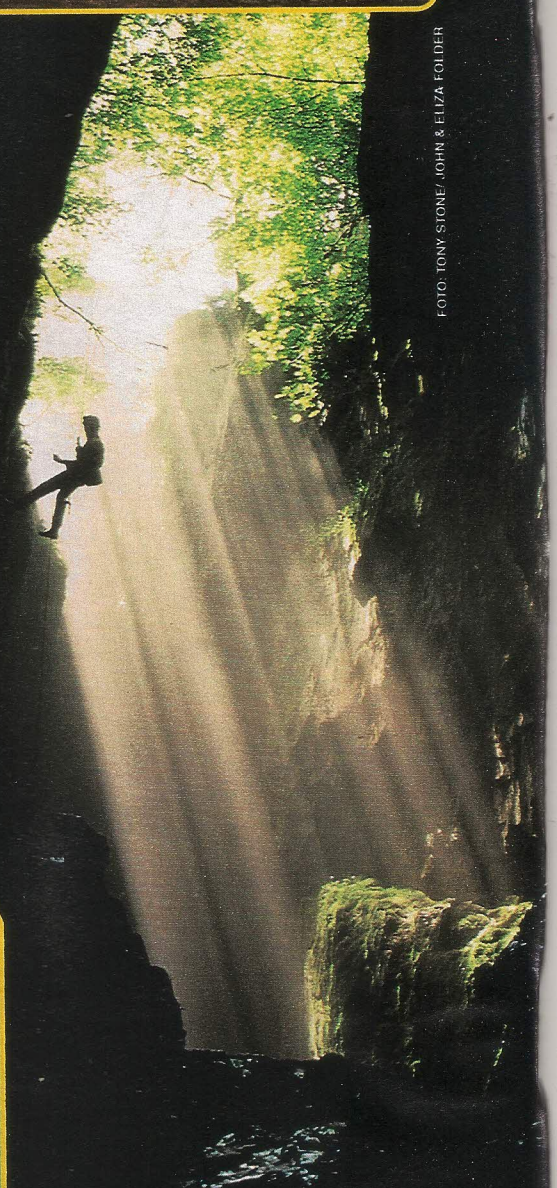


FOTO: TONY STONE/ JOHN & ELIZA FOLDER

Não esqueça

O objeto mais importante para sua expedição é uma lanterna com pilhas novas. Ou melhor, duas. Só para o caso da primeira falhar. O capacete também é recomendável. Para evitar tombos, prefira tênis com solados antiderrapantes. Para saber se é necessário levar mais algum equipamento, peça informações ao seu guia.

Mais cavernas...
www.recreionline.com.br

Eles não têm medo de escuro

Animais que vivem longe da luz.

Antigamente se acreditava que bichos estranhos, como os dragões, viviam nas cavernas.

Claro que não é verdade, mas animais bem diferentes escolheram as grutas para morar.

Muitos deles passaram por transformações para viver onde a luz é reduzida e quase não há vegetação.

Por isso alguns desses bichos dificilmente conseguiriam caçar e se defender de inimigos em qualquer outro ambiente.

OPILIÃO

Um parente das aranhas que tem um jeito engraçado de se defender: solta um líquido com um cheiro horrível para espantar os inimigos.

BAGRE CEGO

Em milhões de anos este peixe passou por muitas mudanças para viver nas cavernas. Alguns perderam totalmente a cor e a visão. Como ele é muito sensível, as cavernas onde vive não podem ser visitadas.

NÃO VEJO NADA

Como outros bichos que vivem nas grutas, os crustáceos quase não enxergam nada, já que essa é uma habilidade inútil na escuridão.

SEM COR

A maioria dos insetos das cavernas são quase totalmente brancos e usam suas antenas para perceber o que ocorre no ambiente.

MORCEGOS

A maioria desses mamíferos não enxerga bem e se orienta pelo eco dos sons que emite. Apesar da fama de vampiros, quase todos comem só frutas ou insetos. Eles saem das cavernas para buscar alimentos e por meio de suas fezes trazem nutrientes para os outros bichos que vivem lá dentro.

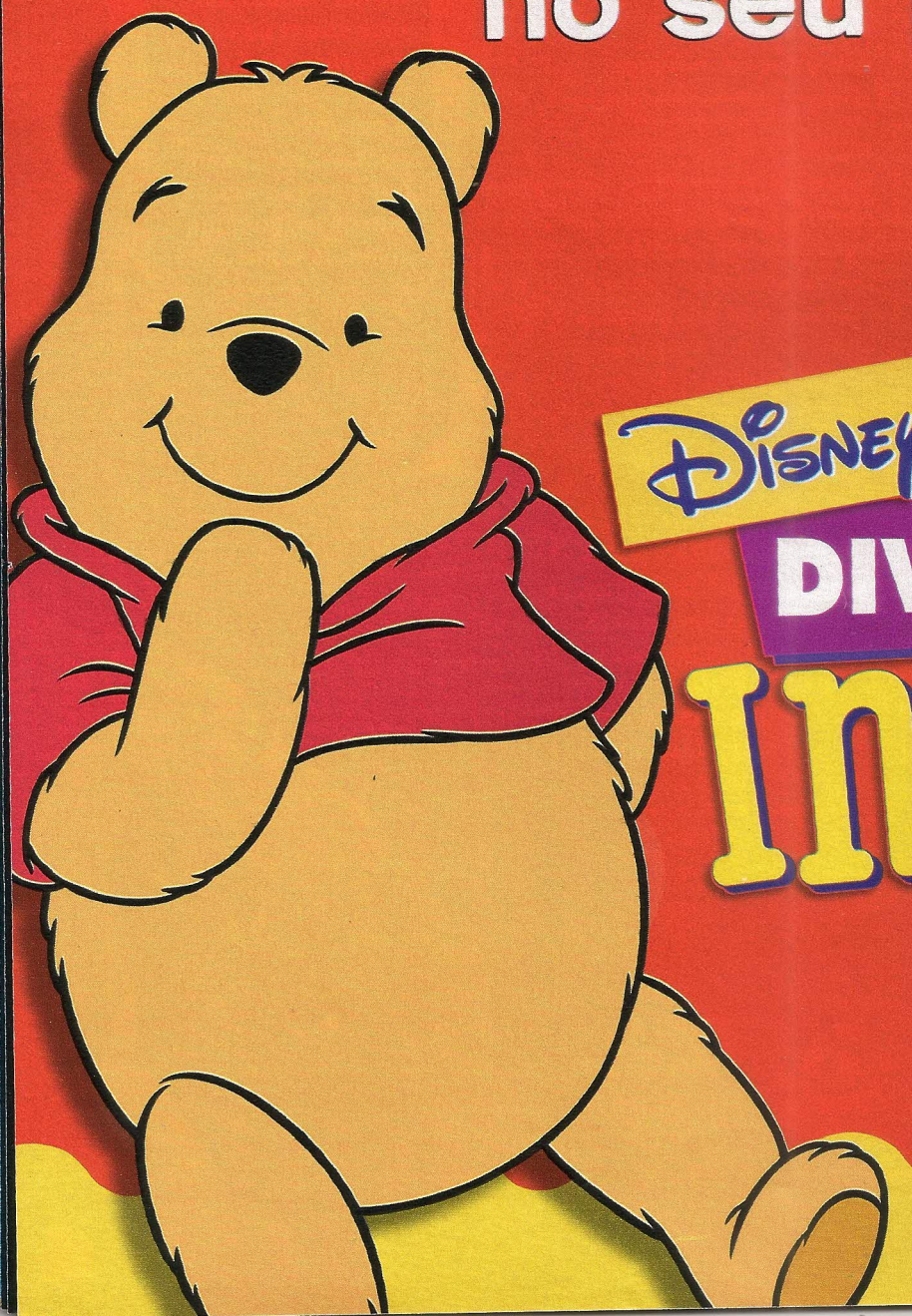
FOTO: TONY STONE DEMETRIO CARRASCO

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Consultoria: Pedro Gnaspini Netto, professor do Departamento de Zoologia do IB-USP

Disney ©

Para ajudar você a aprender inglês, o ursinho Pooh vai ficar pendurado no seu pescoço.



Disney

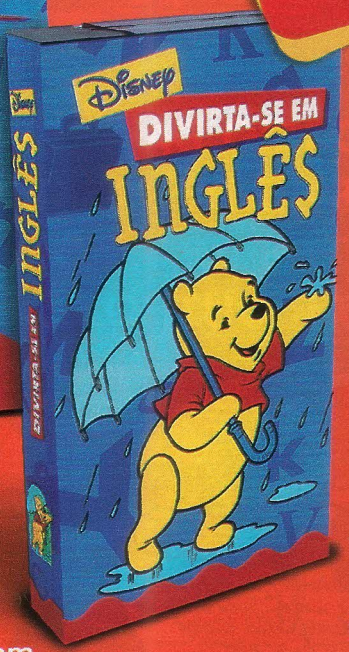
DIVIRTA-SE EM INGLÊS

O nº 4: Things that go and

EDITORA CARAS

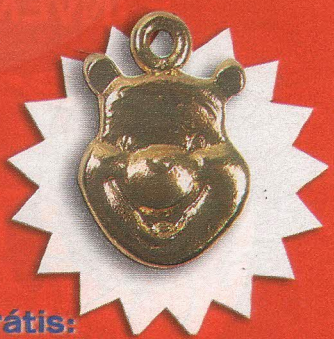
Primeiras palavras em inglês.

Caderno de atividades.



Fita de vídeo com histórias e brincadeiras.

Já nas bancas o nº 6: On Holiday & Weather.



Grátis: pingente do Pooh.

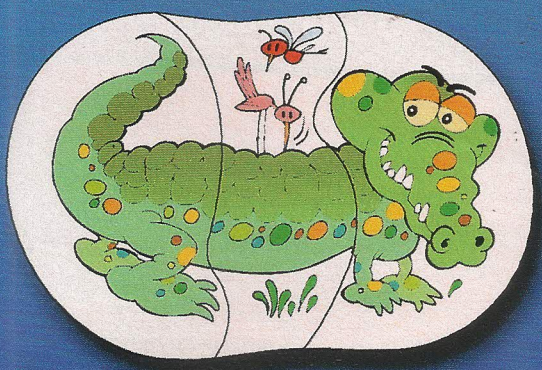
Chegou Divirta-se em Inglês. Um kit superlegal, com os personagens da Disney, que vai ensinar para você palavras em inglês. A sua mãe compra o caderno de atividades e leva para casa um vídeo e um pingente grátis. Esta semana, vai estar nas bancas o nº 6: On Holiday & Weather. O Donald e seus 3 sobrinhos se preparam para acampar, mas o tempo atrapalha os planos deles. Por isso, o ursinho Pooh e seus amigos vão ensinar para você palavras como: weather (tempo), wind (vento) e rain (chuva). Peça para a sua mãe comprar. Se ela resistir, fale que é um kit muito educativo.

Apenas R$ 12,90

Travel e o nº 5: Happy Birthday & Feelings, já estão nas bancas.

VOCÊ SABE O QUE É UM TICARÉ?

A RECREIO DA SEMANA QUE VEM TRAZ UM BRINDE ANIMAL: DOIS ADESIVOS MUTANTES PRA MONTAR UM TICARÉ E INVENTAR OUTROS BICHOS MALUCOS.



NÃO PERCA NA PRÓXIMA RECREIO DOIS ADESIVOS MUTANTES PRA VOCÊ COLAR E DESCOLAR E CRIAR ATÉ 8 BICHOS SUPERLEGAIS.

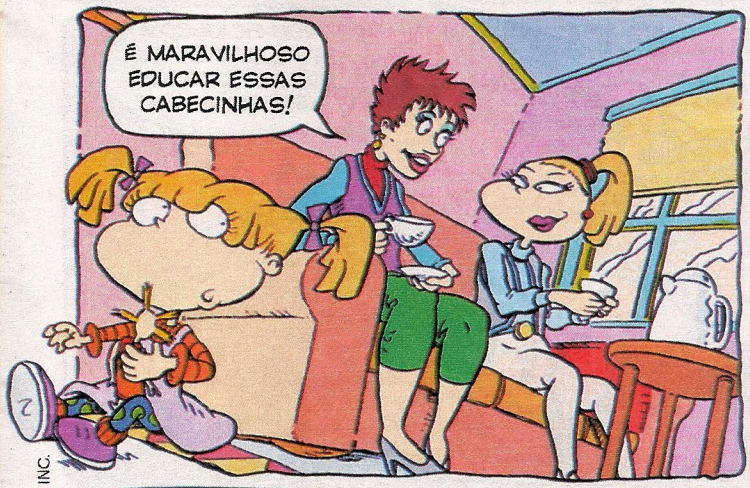
Resposta: é um tigre com rabo de jacaré.

RECREIO

www.recreionline.com.br

UMA AULA MALUCA

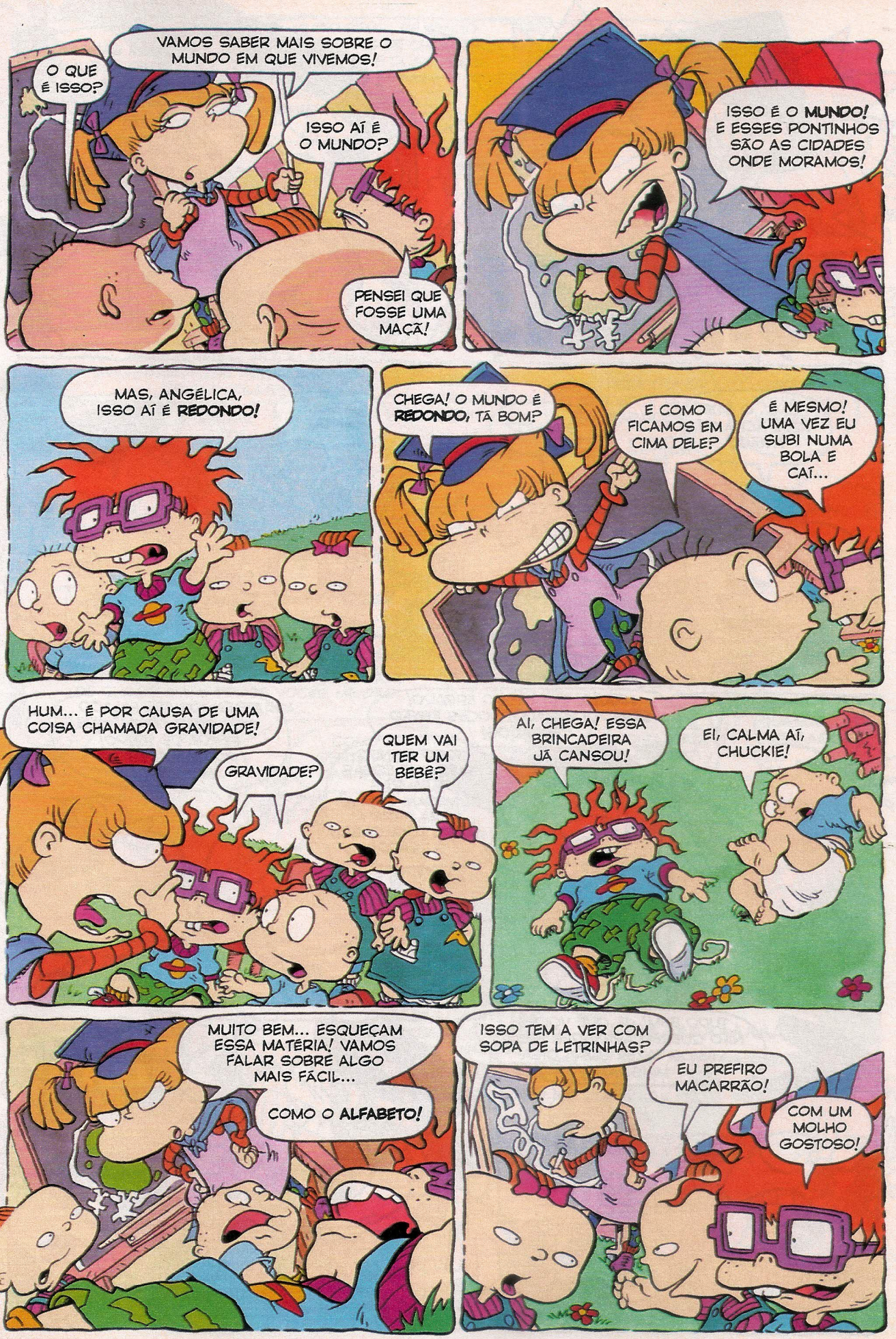
Rugrats Os Anjinhos

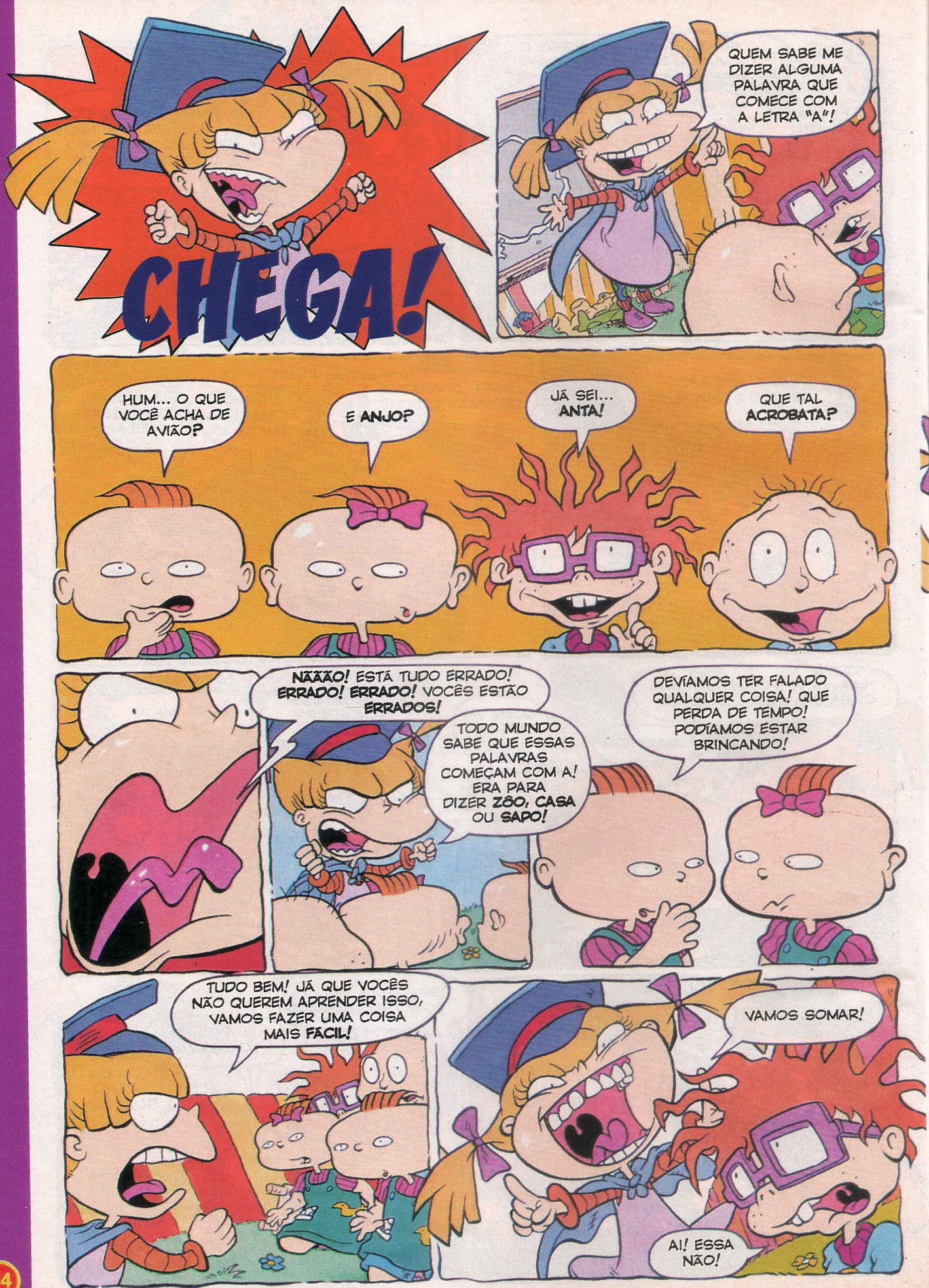


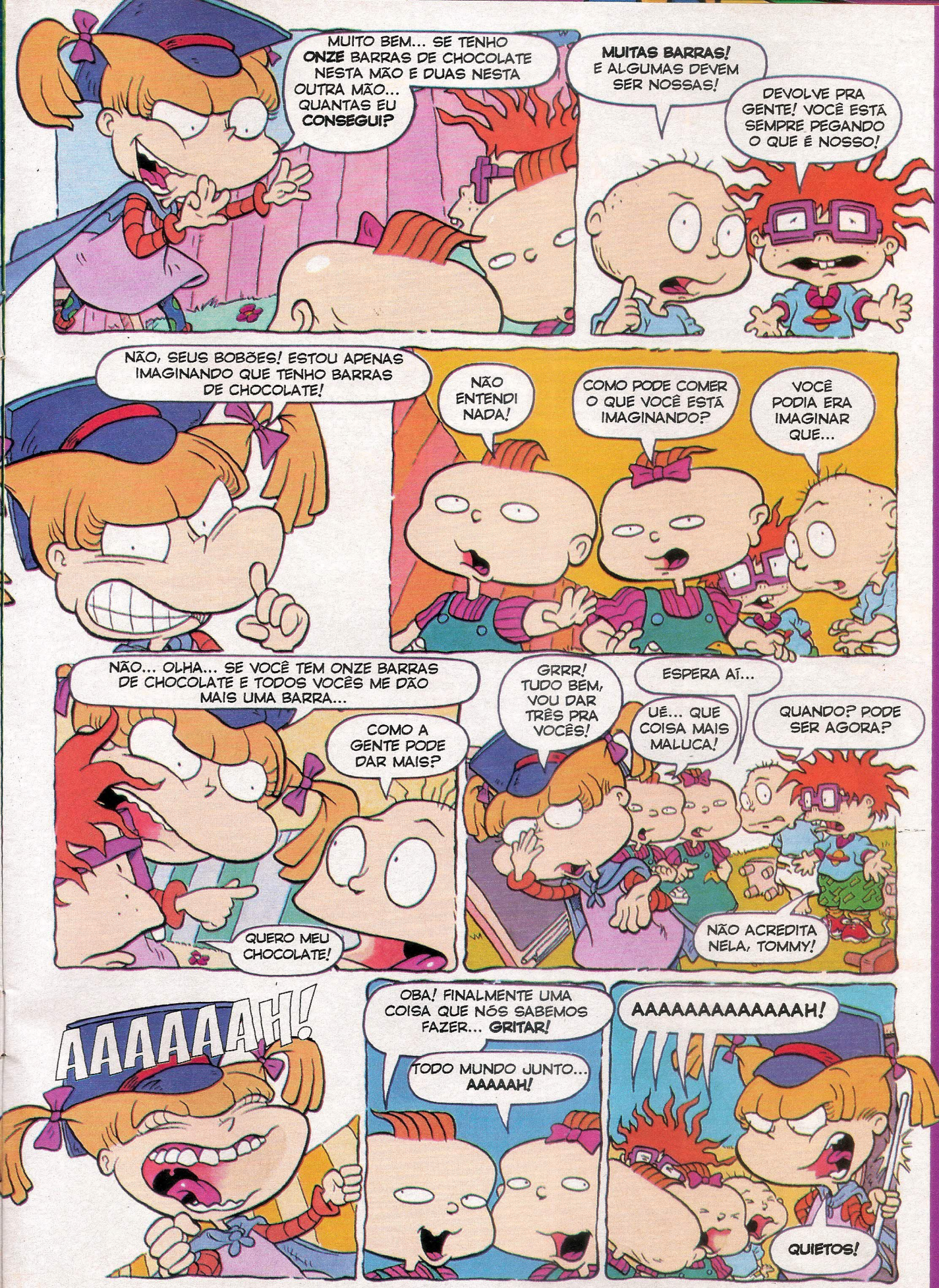
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

ACABOU A BRINCADEIRA! É HORA DE ESTUDAR!
EU NÃO ESTOU GOSTANDO DISSO...
EU NUNCA GOSTO DO JEITO DELA!
O QUE FOI, ANGÉLICA?
VOCÊS NUNCA VÃO CRESCER SE SÓ FICAREM BRINCANDO!
MAS SOMOS CRIANÇAS. TEMOS DE BRINCAR.
VOU FICAR COM ISTO! NÃO QUERO BRINQUEDOS NAS MINHAS AULAS!
SOU A NOVA PROFESSORA! ME CHAMEM DE SENHORITA ANGÉLICA! SENTEM-SE TODOS!
CADÊ NOSSAS COISAS?
É MESMO! EU QUERO BRINCAR!
ACHO QUE EU NÃO FUI MUITO CLARA, CRIANÇAS...
TODOS SENTADOS!
PRIMEIRA LIÇÃO... GEOGRAFIA!


VAMOS SABER MAIS SOBRE O MUNDO EM QUE VIVEMOS!
O QUE É ISSO?
ISSO AÍ É O MUNDO?
PENSEI QUE FOSSE UMA MAÇÃ!
ISSO É O MUNDO! E ESSES PONTINHOS SÃO AS CIDADES ONDE MORAMOS!
MAS, ANGÉLICA, ISSO AÍ É REDONDO!
CHEGA! O MUNDO É REDONDO, TÁ BOM?
E COMO FICAMOS EM CIMA DELE?
É MESMO! UMA VEZ EU SUBI NUMA BOLA E CAÍ...
HUM... É POR CAUSA DE UMA COISA CHAMADA GRAVIDADE!
GRAVIDADE?
QUEM VAI TER UM BEBÊ?
AI, CHEGA! ESSA BRINCADEIRA JÁ CANSOU!
EI, CALMA AÍ, CHUCKIE!
MUITO BEM... ESQUEÇAM ESSA MATÉRIA! VAMOS FALAR SOBRE ALGO MAIS FÁCIL...
COMO O ALFABETO!
ISSO TEM A VER COM SOPA DE LETRINHAS?
EU PREFIRO MACARRÃO!
COM UM MOLHO GOSTOSO!


CHEGA!
QUEM SABE ME DIZER ALGUMA PALAVRA QUE COMECE COM A LETRA "A"!
HUM... O QUE VOCÊ ACHA DE AVIÃO?
E ANJO?
JÁ SEI... ANTA!
QUE TAL ACROBATA?
NÃÃÃO! ESTÁ TUDO ERRADO! ERRADO! ERRADO! VOCÊS ESTÃO ERRADOS!
TODO MUNDO SABE QUE ESSAS PALAVRAS COMEÇAM COM A! ERA PARA DIZER ZÔO, CASA OU SAPO!
DEVÍAMOS TER FALADO QUALQUER COISA! QUE PERDA DE TEMPO! PODÍAMOS ESTAR BRINCANDO!
TUDO BEM! JÁ QUE VOCÊS NÃO QUEREM APRENDER ISSO, VAMOS FAZER UMA COISA MAIS FÁCIL!
VAMOS SOMAR!
AI! ESSA NÃO!

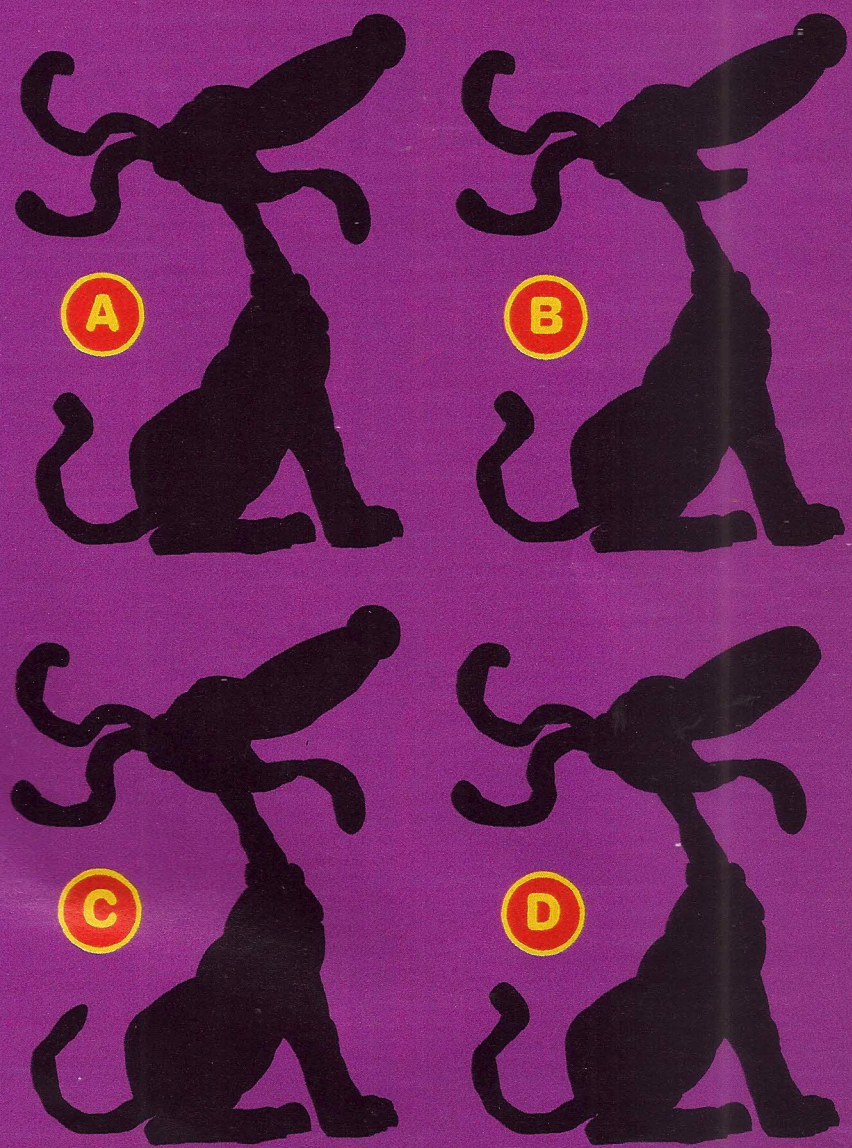


FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

BOM, ACHO QUE O ASSUNTO MAIS FÁCIL QUE POSSO ENSINAR PRA VOCÊS É **MEDIDAS!**
VAMOS MEDIR A CABEÇA DO CHUCKIE, QUE É **MAIOR!**
EI!
AGORA, VAMOS MEDIR A LOUSA... QUE É **BEM** MAIOR QUE A CABEÇA DELE!
PODEMOS MEDIR VOCÊ, SENHORITA ANGÉLICA?
AH, DEIXA VAI!
MAS É **CLARO** QUE PODEM, CRIANÇAS!
FIQUE PARADA PERTO DA LOUSA, SENHORITA!
VAMOS FAZER O QUE É MAIS FÁCIL PRA NÓS!
RÁPIDO, CHUCKIE... SEGURE!
AAAAAAAAI!
AH, AH, AH!
VOU PRENDER TODOS VOCÊS QUANDO EU SAIR DAQUI!
FINALMENTE DESCOBRIMOS O QUE SABEMOS FAZER MUITO BEM!
BRINCAR! EH, EH!
FIM

FIQUE DE OLHO

Você quer brincar com o Spike? Observe as figuras abaixo com atenção e descubra qual delas é a sombra certa da mascote da turma dos Anjinhos.



Resposta: A sombra do Spike é a A.

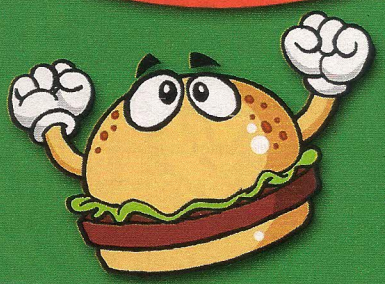
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Jogos, curiosidades, brincadeiras e o melhor: um amigo que fica sempre ligado na tomada.

www.recreionline.com.br

CONCORRA A DUAS BICICLETAS POR SEMANA. Entre no site e participe do desafio Recreionline.



Entre no site da Recreio e veja como é gostoso navegar. Aqui tem uma porção de jogos, adesivo virtual, bate-papo, seção de curiosidades, biblioteca, esportes, horóscopo, rádio Recreio, Recreio News e, agora, o incrível **Desafio Recreionline!** Um teste com várias perguntas para espertinhos como você mostrarem que sabem tudo, inclusive como ganhar uma superbicicleta.

RECREIONLINE

Quer saber? Divirta-se.

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Paulo Roberto Pompêo (revisão), Ronaldo Testa (games), Toni Cavalheiro

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

O que faz o mês de maio ficar ainda maior?
A letra R.
Heloísa Guimarães, 10 anos
Belo Horizonte – MG

Por que a batata tem ciúme da cebola?
Porque ninguém chora por ela.
Renato Pedro Barbosa
Praia Grande – SP

Como se chama o cão indeciso?
Cãofuso.
Mariliana Bilia, 12 anos
Rio de Janeiro – RJ

O que uma vassoura disse para a outra?
Você já viu a nova sujeirinha?
Vinicius Schimith, 9 anos
Caxias do Sul – RS

O que é que tem meia, mas não tem sapato?
A hora.
Fernanda Ferreira, 8 anos
Diadema – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 36 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

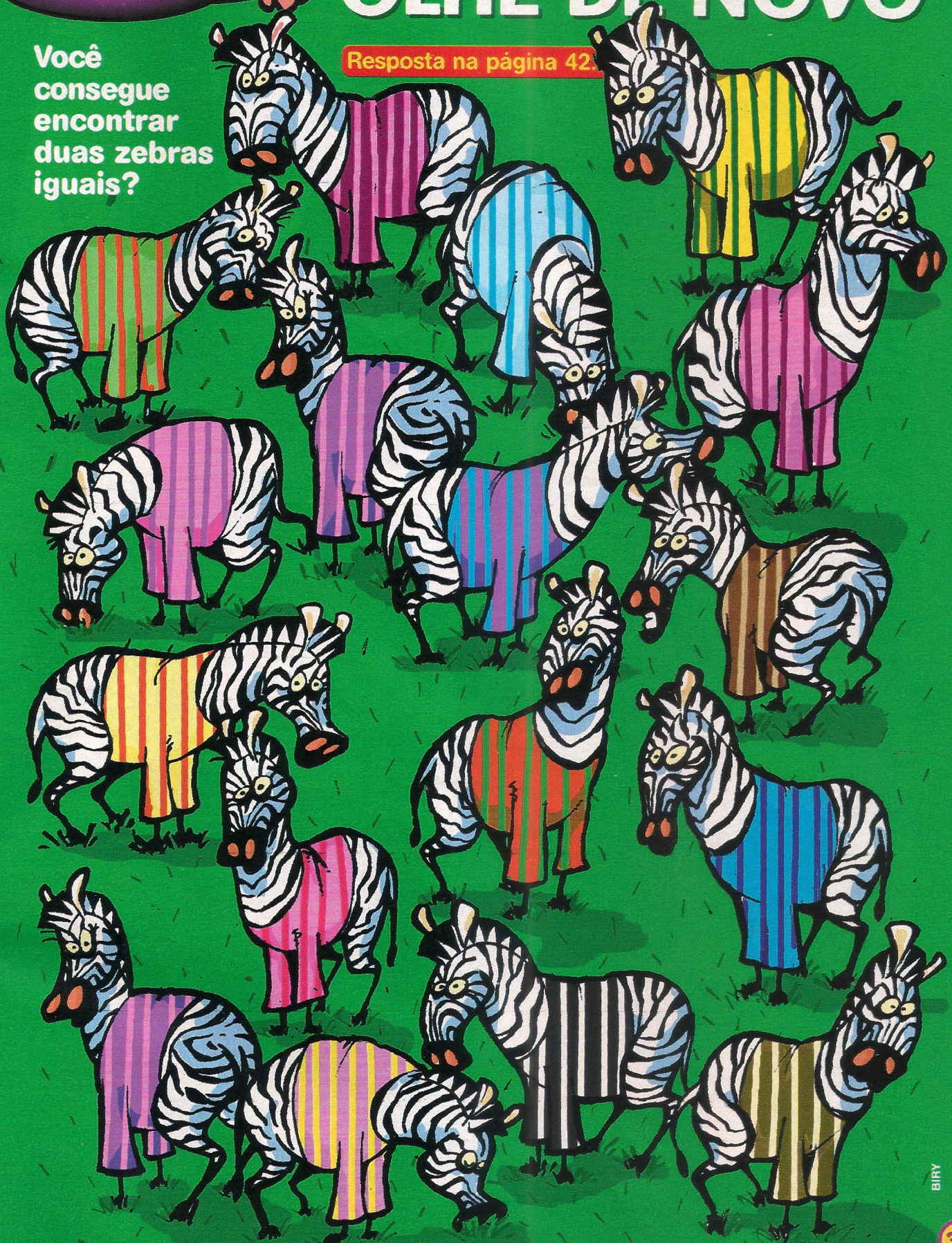
IVC

PASSATEMPO

OLHE DE NOVO

Você consegue encontrar duas zebras iguais?

Resposta na página 42.



BIRY

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Querida revista!
A RECREIO faz muito sucesso aqui em Curitiba. Usei o livro *Mistérios do Mar* para fazer um trabalho e tirei nota 10.

Mariana Bento, 9 anos
Curitiba – SC

Quem desenhou este Metalgreymon foi o Guilherme Peixoto de Camargo.
Bilac – SP

A RECREIO é a revista preferida da Letícia de Souza Cardoso, de 9 anos.
Mauá – SP

Oi, galera!
Toda semana eu vou à cidade vizinha para buscar a minha RECREIO. Queria que a revista tivesse mais passatempos e dicas de lançamentos. Um grande abraço.

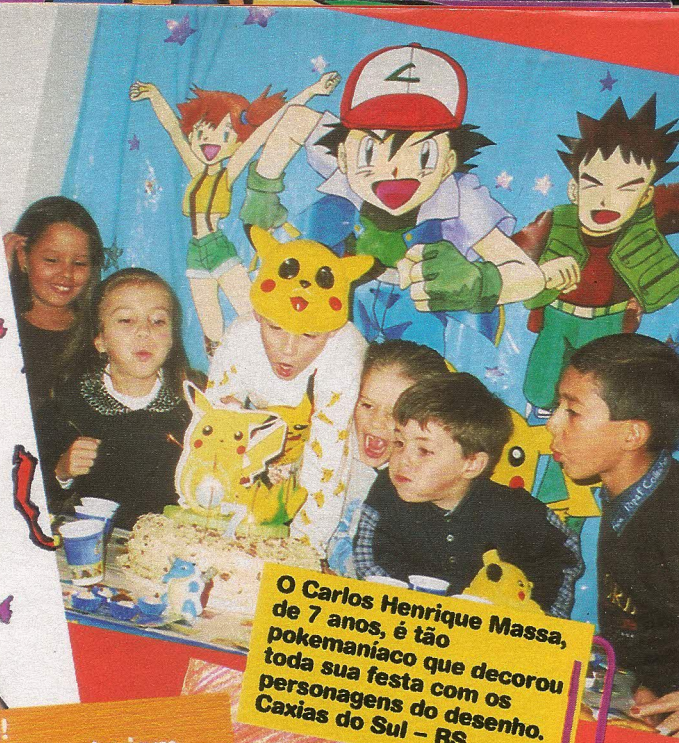
Rubsson Pereira Dias
Barra do Corda – MA

A Sharon Jacqueline de Domingues está na 4ª série e desenhou este colorido Pikachu.
Paranaguá – PR

Este é o Philippe Jallais, de 8 anos, que gosta de ler as reportagens da RECREIO.
São José dos Campos – SP

Esta é a Laís B. Manteiga, de 10 anos. Ela mora em Três Lagoas – MS

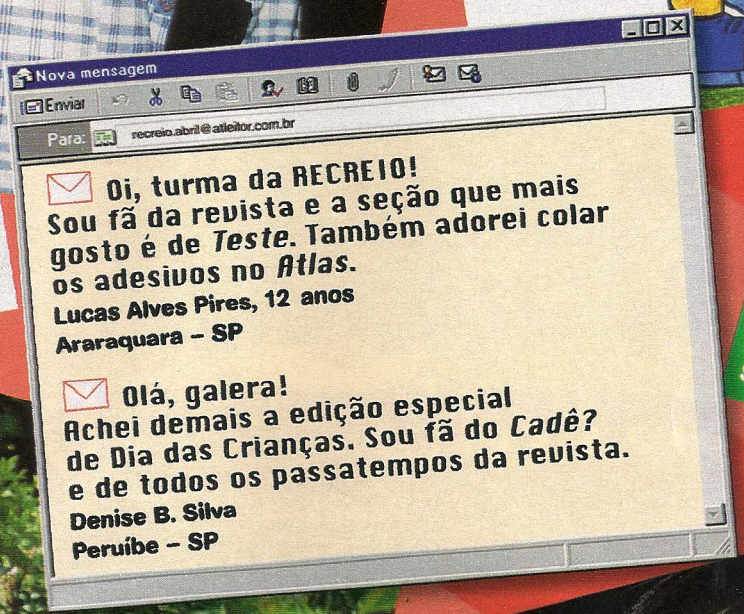
O André F. da Silva, de 12 anos, que desenhou o Doug, adora fazer as experiências e as dobraduras. Santo André – SP



O Carlos Henrique Massa, de 7 anos, é tão pokemaníaco que decorou toda sua festa com os personagens do desenho. Caxias do Sul – RS

Olá!
Vocês poderiam dar mais dicas de games na revista. Que tal alguns para Nintendo, Mega Drive, Super Nintendo etc?

André B. Luz
Niterói – RJ



Quem desenhou este cachorrinho foi a Simony Nunes Amorim, que é fã das piadinhas da RECREIO. São Paulo – SP

Oi, pessoal!
Gostaria que vocês publicassem sempre matérias sobre natureza e meio ambiente. Queria também aprender a desenhar o Bulbassauro.

Thalita Pereira
Campo Limpo Paulista – SP

Os irmãos Caroline e Iago Winkelmann adoram os passatempos da revista. Foz do Iguaçu – PR

DESAFIO

Adivinhe quem é!

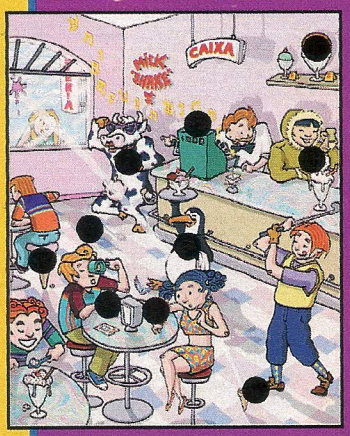
Este bicho vive no mar e pode queimar nossa pele quando tocamos nele.

TONY STONE/KEVIN SCHAFER

Resposta: água-viva.

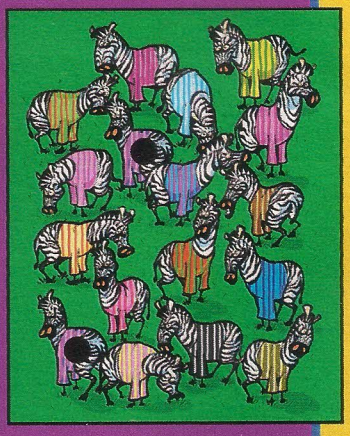
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 8



Páginas 16 e 17

Página 39



© Akiyoshi Hongo, Toei Animation

336 palavras super fáceis como Atlurkabuterimon.

Chegou o Digionário, para você saber tudo sobre o Digimundo!

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

Revista Oficial Especial Digionário

Para você ficar fera em Digimon.

www.digimonrevistaoficial.com.br

WG PROPAGANDA